5/2023

ИССЛЕДУЙ ◈ ТВОРИ ◈ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

СТРОИМ
Уютный дом на дне океана

КАНЬОН КАКТУСОВ
Где гуляет свинка с сундуком?

НЕ БУДИ ФАНТОМА!
О пользе крепкого сна

ПОДВОДНЫЙ МИР

ТАЙНЫ ДАЛЁКИХ МОРЕЙ

6+

ЛЕВ
4 607092 442600 23005

ПОДВОДНЫЙ ЛАБИРИНТ

Под водой немудрено заблудиться. Пройди по лабиринту, чтобы отыскать путь к сокровищам до того, как у тебя закончится кислород, и скорее плыви наверх.

Задание от Монти

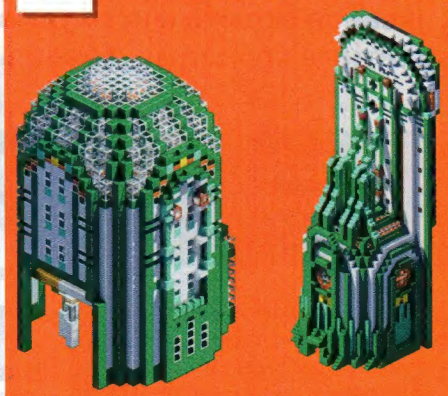
Ответ:

СОДЕРЖАНИЕ

МАЙНКРАФТ

БЛОКИ ВОДНЫХ ПРОСТОРОВ 4

ЗАТОНУВШЕЕ ПОМЕСТЬЕ 12



18 КАНЬОН КАКТУСОВ

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ 20

ПОДВОДНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ 22

ДОМ СРЕДИ КОРАЛЛОВ 28

ОКЕАН 36

МОРСКОЙ БОЙ 40

БЛОКИ ВОДНЫХ ПРОСТОРОВ

ЧАСТЬ 1

В глубинах майнкрафтовых океанов скрыто много удивительного. Необычные растения, разноцветные кораллы... Хочешь, расскажу тебе о них?

ПРИЗМАРИН

ГДЕ
В океанских монументах

Призмариновые блоки — главный строительный материал океанских монументов. Тёмный призмарин встречается немного реже, его можно найти в сокровищницах внутри монументов. Различия между разновидностями чисто внешние, параметры у них одинаковы.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

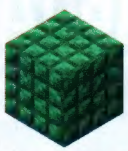
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 6

ТВЁРДОСТЬ 1,5

ГОРЮЧЕСТЬ

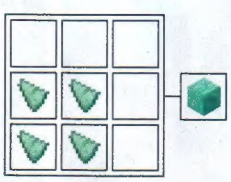
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Призмариновый блок


Тёмный призмарин

ДРАГОЦЕННОСТИ МОРЕЙ

Призмариновый блок можно сделать из четырёх осколков призмарина, а призмариновый кирпич — из девяти осколков. Осколки можно добыть, победив любого стража. Призмарин — ценный декоративный блок, его анимированная текстура переливается синим, зелёным и фиолетовым цветами.


Рецепт призмарина

Рецепт тёмного призмарина

ЛАМИНАРИЯ

ГДЕ
В большинстве океанских биомов

Ламинария — это высокое подводное растение, типичное для океанских биомов, особенно замёрзших и тёплых. Оно не нуждается в свете и может достигать высоты 26 блоков. Если уничтожить ламинарию, она выпадет в виде предмета, и вместе с ней разобьётся вся ламинария, растущая выше.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0
ТВЁРДОСТЬ 0
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ИСТОЧНИК ВОДЫ

Ламинария превращает водный блок, в котором она растёт, в блок источника воды. Благодаря этому из ламинарии можно создавать «водяные лифты», помогающие воде перемещаться быстрее. Если обжечь ламинарию в печке, получится блок сушёной ламинарии. Ламинария вырастет даже выше своего естественного предела, если время от времени разрушать её верхний блок. Таким способом можно дотянуть её от дна до поверхности океана.

БЛОК СУШЁНОЙ ЛАМИНАРИИ

ГДЕ
Только сделать

Как ни странно для блока, происходящего из воды, сушёная ламинария может служить неплохим топливом, даже лучше, чем уголь. Один блок сушёной ламинарии позволит переплавить до 20 предметов! Такие блоки создаются из девяти сушёных ламинарий — пищи, которую можно легко и быстро съесть.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 2,5
ТВЁРДОСТЬ 0,5
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Рецепт блока сушёной ламинарии

БЛОКИ ВОДНЫХ ПРОСТОРОВ

ЧАСТЬ 2

КОРАЛЛ

ГДЕ
В тёплых океанах

Кораллы растут на дне тёплых океанов. Из них состоят коралловые рифы. Существует пять типов кораллов, каждый со своей расцветкой и рисунком веток. Эти изящные формы жизни нельзя добыть без шёлкового касания. Однако они легко разрушаются даже без инструментов.

Пузырчатый коралл

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0

ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ПОДВОДНАЯ ЖИЗНЬ

Кораллы — прекрасное украшение, однако встроить их в здание очень непросто, потому что они должны соседствовать с блоком воды, иначе они погибнут и превратятся в мёртвые разновидности. Если под водой удобрить земляной блок костной мукой, есть вероятность, что вырастет коралл.

ВЕЕРНЫЙ КОРАЛЛ

ГДЕ
В тёплых океанах

Веерные кораллы имеют много общего с обычными разновидностями — они прозрачны, могут быть добыты только с шёлковым касанием и растут в тёплых океанах. Их ветки расположены в виде веера. Такие кораллы можно поместить на любые грани блока, кроме верхней.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0

ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Пузырчатый веерный коралл

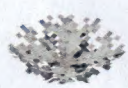
Мозговой

Трубчатый

Огненный

Роговой

Мёртвый пузырчатый



Мёртвый мозговой

Мёртвый трубчатый

Мёртвый огненный

Мёртвый роговой

ВЕЕР НА БОКУ

Веерные кораллы можно размещать на боковых гранях блоков, и теоретически они могут покрыть все видимые стороны поставленного блока. Существует пять типов веерных кораллов. Без соседства с водой они превратятся в мёртвые разновидности. Погибший коралл невозможно вернуть к жизни.

БЛОКИ ВОДНЫХ ПРОСТОРОВ

ЧАСТЬ 3

КОРАЛЛОВЫЙ БЛОК

ГДЕ
В тёплых океанах

Основа кораллового рифа состоит из твёрдых коралловых блоков, на которых появляются и обычные, и веерные кораллы. У этих блоков есть те же пять типов, что у обычных и веерных кораллов, и они тоже гибнут в отсутствие воды. Но, в отличие от кораллов, у этих блоков есть некоторая твёрдость, поэтому добыть их можно только киркой.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 6

ТВЁРДОСТЬ 1,5

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Трубчатый коралл

Мозговой | Пузырчатый | Огненный

Роговой | Мёртвый трубчатый | Мёртвый мозговой

Мёртвый пузырчатый | Мёртвый огненный | Мёртвый роговой

ОСНОВА РИФОВ

Если добыть коралловый блок инструментом с шёлковым касанием, он выпадет в виде блока, а если без этих чар, то получишь только мёртвую разновидность. Бродячие торговцы, без сомнения, часто посещают коралловые рифы, потому что у них почти всегда найдутся коралловые блоки на продажу.

МОРСКОЙ ОГУРЕЦ

ГДЕ
В тёплых океанах

Морские огурцы — это подводные светящиеся растения. Они появляются целыми колониями. Их светимость возрастает с количеством — одно растение даёт свет яркостью 6, а полная четвёрка — до 15, но только пока они находятся в воде. Добыть морские огурцы можно без инструментов. Из них делается светло-зелёный краситель.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 6–15

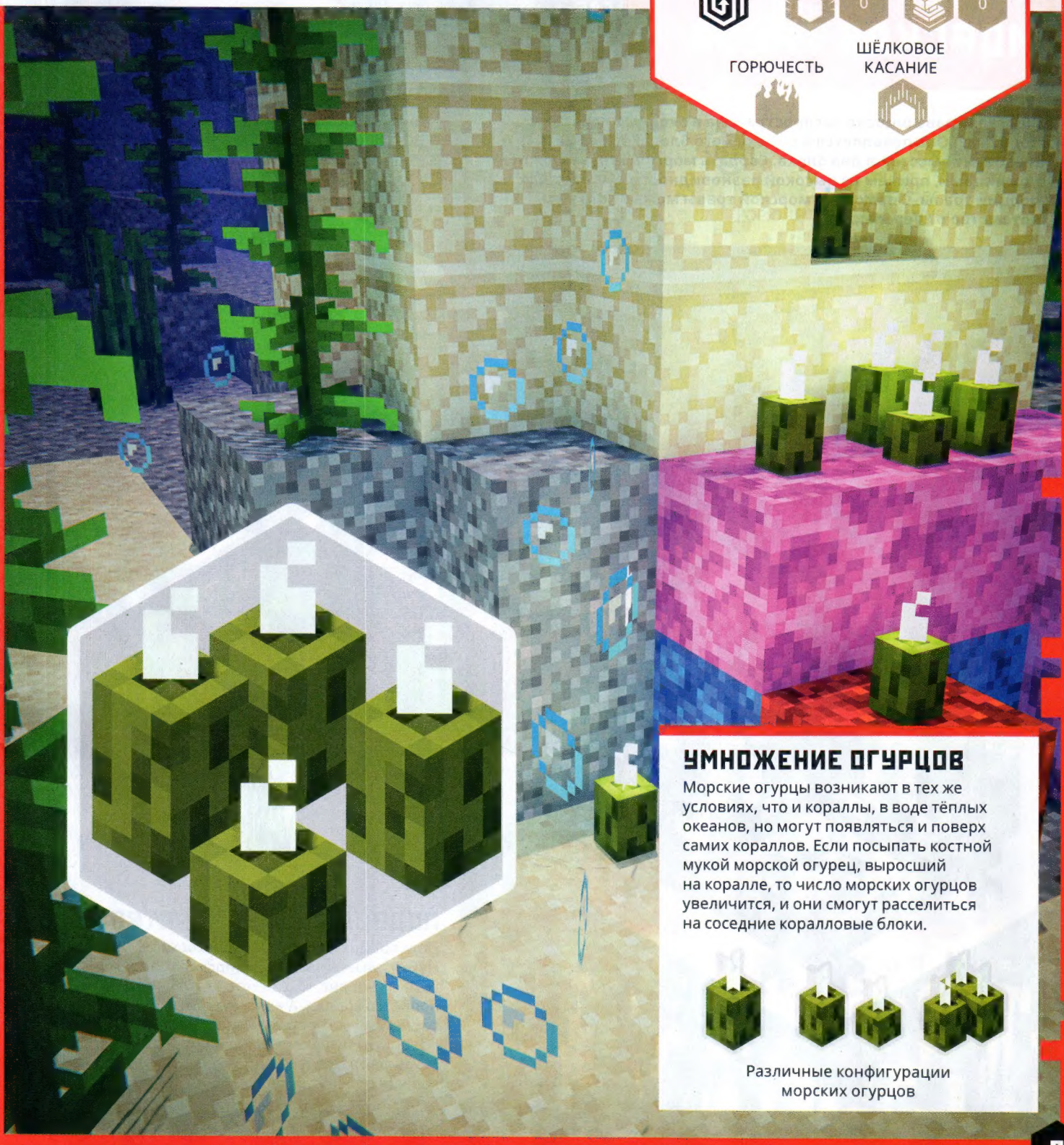
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0

ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ



УМНОЖЕНИЕ ОГУРЦОВ

Морские огурцы возникают в тех же условиях, что и кораллы, в воде тёплых океанов, но могут появляться и поверх самих кораллов. Если посыпать костной мукой морской огурец, выросший на коралле, то число морских огурцов увеличится, и они смогут расселиться на соседние коралловые блоки.

Различные конфигурации морских огурцов

БЛОКИ ВОДНЫХ ПРОСТОРОВ

ЧАСТЬ 4

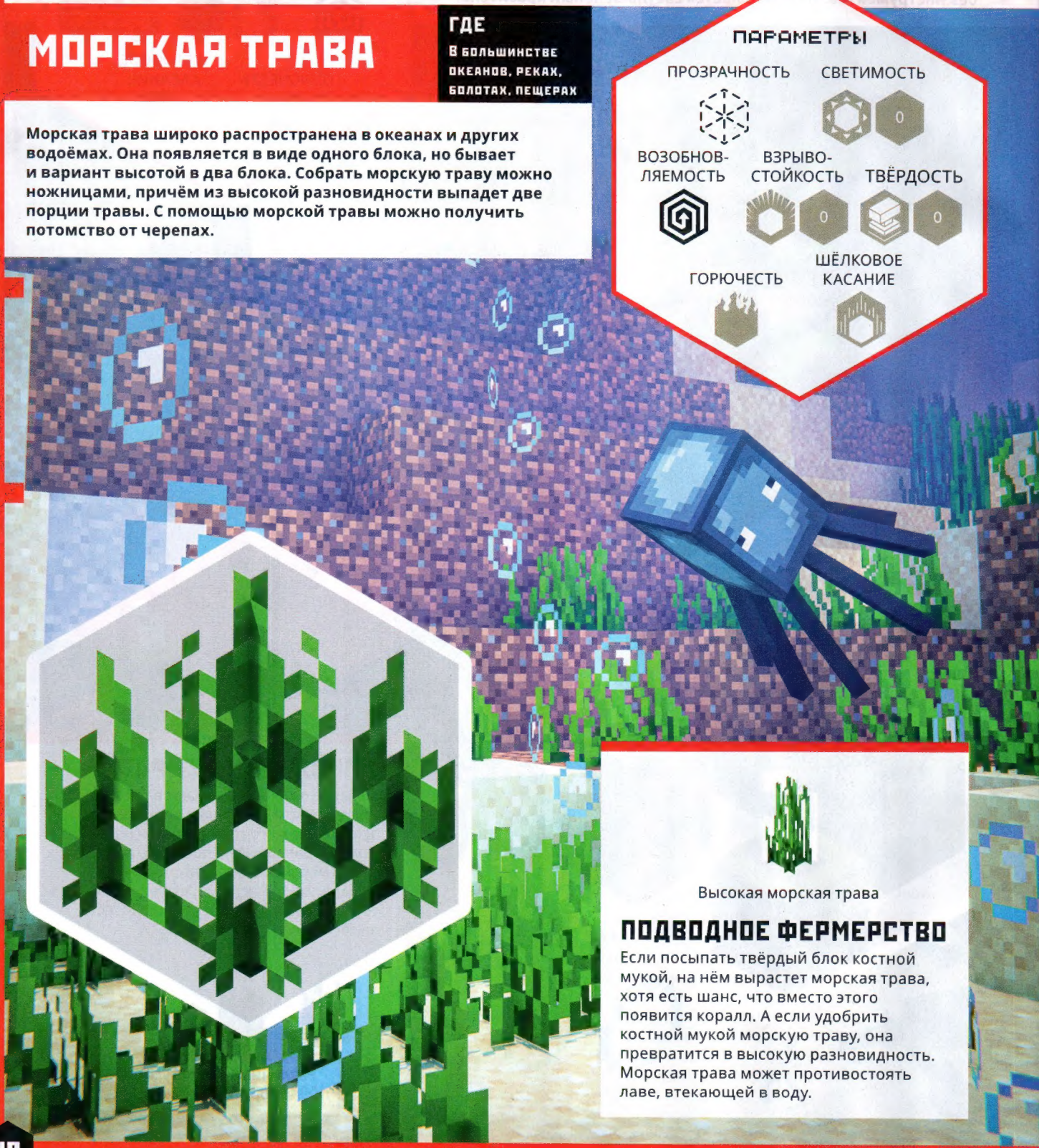
МОРСКАЯ ТРАВА

ГДЕ
В БОЛЬШИНСТВЕ ОКЕАНОВ, РЕКАХ, БОЛОТАХ, ПЕЩЕРАХ

Морская трава широко распространена в океанах и других водоёмах. Она появляется в виде одного блока, но бывает и вариант высотой в два блока. Собрать морскую траву можно ножницами, причём из высокой разновидности выпадет две порции травы. С помощью морской травы можно получить потомство от черепах.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0
ТВЁРДОСТЬ 0
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ



Высокая морская трава

ПОДВОДНОЕ ФЕРМЕРСТВО

Если посыпать твёрдый блок костной мукой, на нём вырастет морская трава, хотя есть шанс, что вместо этого появится коралл. А если удобрить костной мукой морскую траву, она превратится в высокую разновидность. Морская трава может противостоять лаве, втекающей в воду.

КУВШИНКА

ГДЕ
В БОЛОТАХ

Иногда в водоёмах можно увидеть широкие листья кувшинок, плавающие по поверхности воды. Кувшинка — это не полный блок, однако игрок или моб может прыгнуть на неё, чтобы не намочить ноги. Кувшинки легко разрушаются, даже если по ним просто проплывёт лодка, и выпадают в виде предмета.

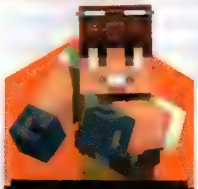
СТРАННОСТИ РАЗМЕЩЕНИЯ

На кувшинку нельзя поставить блок, зато его можно разместить под листом. При таком размещении кувшинка разрушится, зато блок останется на месте. Это полезно, если хочешь что-нибудь построить на поверхности воды. Кувшинку можно поставить не только на воду, но и на лёд и подмороженный лёд.

ЗАТОНУВШЕЕ ПОМЕСТЬЕ

ЧАСТЬ 1

Затонувшее поместье, много лет затерянное в океанских глубинах, было родным домом моих предков. Я посвятила всю свою юность его поискам, изучала бесчисленные архивы. И вот недавно я его нашла! Но за долгие годы забвения дворец разрушился. И я поставила себе цель восстановить его во всей былой красе.



Эту базу построила моя подруга Мария Морес. Почитай её советы.

ПОДВОДНАЯ ОБСЕРВАТОРИЯ

ВОДОРОСЛЕВЫЕ САДЫ

Самая большая трудность на подводной базе — содержать в приличном виде эти противные сады. Они растут как на дрожжах!

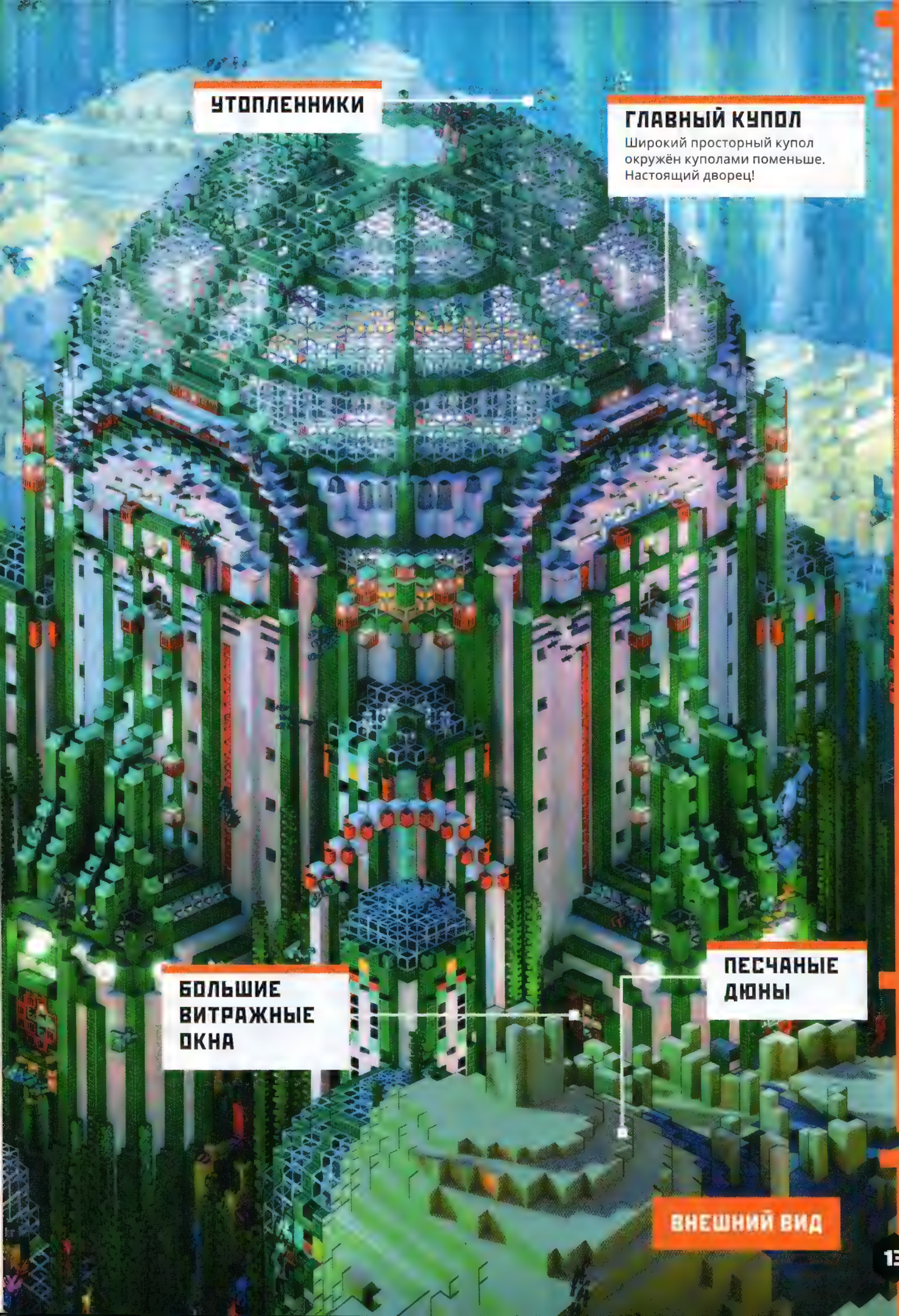
ТУННЕЛЬНЫЕ ПЕРЕХОДЫ

Эти изящные длинные туннели ведут сквозь тьму. Подводная живность почти не нуждается в свете.

МАРИЯ МОРЕС

Исследовательница глубин

Когда-то моя семья была могущественной и жила в роскошном подводном дворце. Он давным-давно превратился в руины, но я восстановила его во всей былой красе и устроила там морскую базу.


УТОПЛЕННИКИ
ГЛАВНЫЙ КУПОЛ
Широкий просторный купол окружён куполами поменьше. Настоящий дворец!
БОЛЬШИЕ ВИТРАЖНЫЕ ОКНА
ПЕСЧАНЫЕ ДЮНЫ

ВНЕШНИЙ ВИД

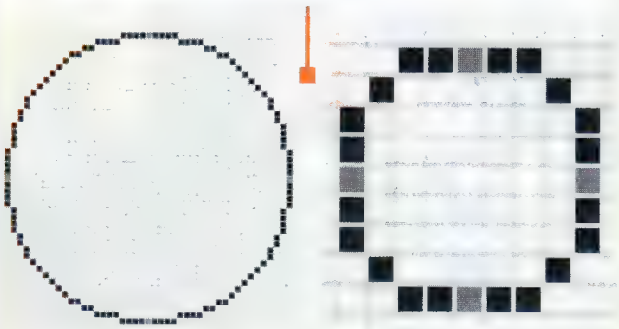
КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 2

Огромные купола не только роскошно выглядят, но и служат окнами в океан. Сквозь широкие стеклянные стены отлично видна подводная флора и фауна.

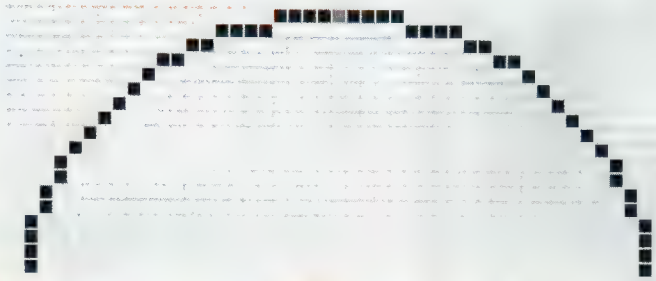
КАК ПОСТРОИТЬ КУПОЛ

С доисторических времён круглые купола были головной болью архитекторов. Но ты не волнуйся! Вот тебе несколько чертежей.



ПОЛНЫЙ КРУГ

Эти контуры хорошо лягут в основу купола. Когда освоишь форму, можешь их увеличить.



КУПОЛ

Ты знаешь, что купола — очень прочные конструкции? Им даже не нужны поперечные балки.

БОЛЬШОЙ КУПОЛ

Под огромным куполом размещается парадный зал. Он построен из прозрачных блоков стекла, призмарина и кварца. Купол сливается с океаном, его краски отражают красоту водной стихии.

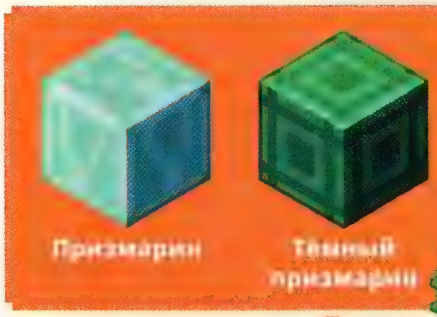
ПОТОЛОЧНЫЕ ОКНА

СВЯЗИ

Все туннели и вспомогательные купола соединены опорами, придающими поместью масштаб и прочность.

ИЗЯЩНЫЙ СТИЛЬ

Я украсила базу в стиле ар-деко. Купола, дополненные множеством мелких окон, арок, длинных парящих колонн, похожи на подводные небоскрёбы. Расставь вокруг морские фонари, чтобы лучше разглядеть океан и его обитателей. Ну как, нравится?



СТРОЙМАТЕРИАЛЫ

Меня вдохновляли цвета морских глубин — зелёный и синий. Поэтому я выбрала призмарин и тёмный призмарин. Из стеклянных блоков сложены окна, выходящие в океан. Стены обросли водорослями, но я обычно убираю их, а не добавляю!

АРКИ

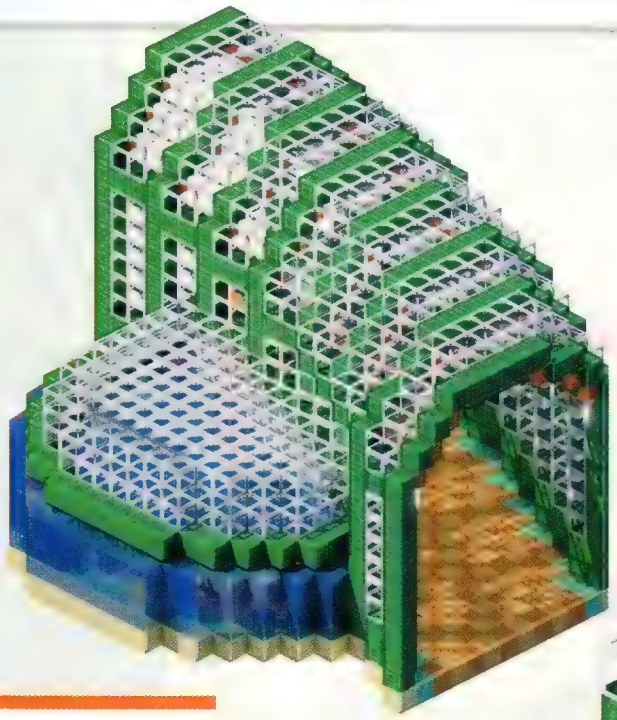
Во дворце много арок. Построй одну в режиме творчества и реши, какая конструкция тебе больше нравится, а уж потом приступай к масштабным работам.

При подводном строительстве велика опасность затопления. Губки отлично убирают воду из внутренних помещений. Высуши их в печке и используй повторно.

ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 3

Я хотела сделать свою базу домом для всех, в том числе для морских обитателей. Каждая проплывающая рыба может отдохнуть в моём аквариуме. Добро пожаловать!



АКВАРИУМ

Аквариум предназначен для всевозможных рыб. В нём есть коралловые рифы, сады из водорослей и песчаные желоба. Гости Затонувшего поместья могут зайти и полюбоваться.

КАФЕЛЬ

Кафель придаёт постройке индивидуальность. Даже простой двухблочный узор выглядит очень эффектно.

КОРАЛЛЫ

Кораллы оживляют призмариновую базу фантастическими красками. Можешь разместить их в аквариуме или в коридоре — они не нуждаются в воде.

ТРОПИЧЕСКИЕ РЫБКИ

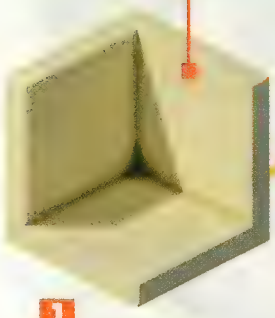
Хорошо бы иметь собственный тропический рай! Построй свою базу в биоме с тёплой водой.

ФЕРМА УТОПЛЕННИКОВ

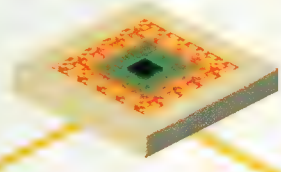
Затонувшее поместье притягивает утопленников, как магнит. Поэтому я решила построить ферму. Побеждая приходящих туда мобов, в награду ты получишь сферы опыта, трезубцы и золотые слитки.

КАК ПОСТРОИТЬ

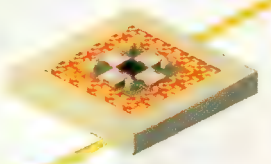
Посмотри на картинки и повтори шаги 1-10. Эта ферма 5×5 блоков в основании и 12 блоков в высоту. Горячо рекомендую строить её в режиме творчества, а уж потом переходить в режим выживания.



1 Выкопай в морском дне скважину шириной 5×5 блоков и глубиной 6 блоков. Это будет главный зал.

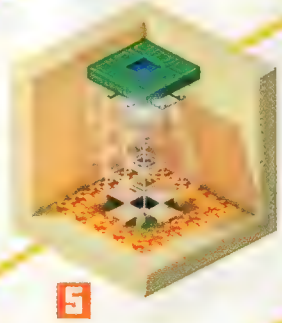


2 Положи посреди скважины люк, построй внутреннее кольцо из строительных блоков и внешнее кольцо из блоков магмы.



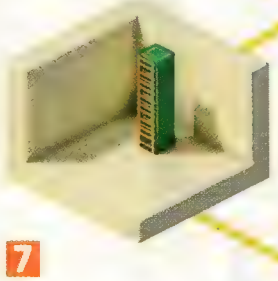
3 Поверх внутреннего кольца положи 4 черепашьих яйца и 4 люка, как показано.

4 Над внутренним кольцом построй стеклянный туннель шириной 3×3 блока и высотой 4 блока. Перекрой туннель сверху.

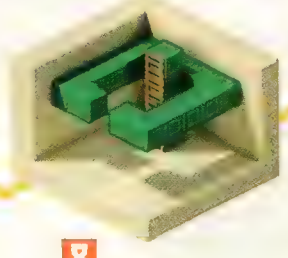


5 Уложи плиты кольцом поверх туннеля и залей в скважину ведро воды.

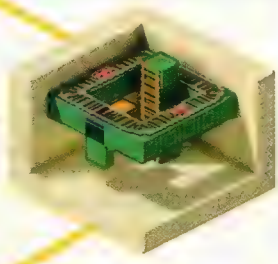
6 Построй над плитами стеклянный туннель высотой 2 блока, посади внутрь деревенского жителя и закрой куполом. Поставь на каждый блок над магмой по источнику воды — целых 82 ведра!



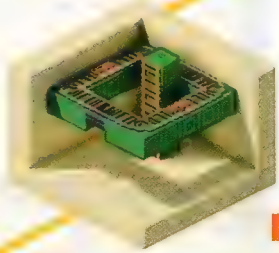
7 Открой первый люк и под главной камерой выкопай яму шириной 5×5 блоков и глубиной 6 блоков. Поставь туда колонну или лестницу. Это будет сборочный зал.



8 Уложи блоки по периметру.



10 Добавь воронку, сундук и вагонетку.



9 Разложи рельсы и электрические рельсы, как показано. Под электрические рельсы поставь красные факелы.

СБОР УРОЖАЯ

Как пользоваться фермой? Спустись по лестнице в сборочный зал, спокойно сядь и жди, пока сундук наполнится ценной добычей.

КАНЬОН КАКТУСОВ

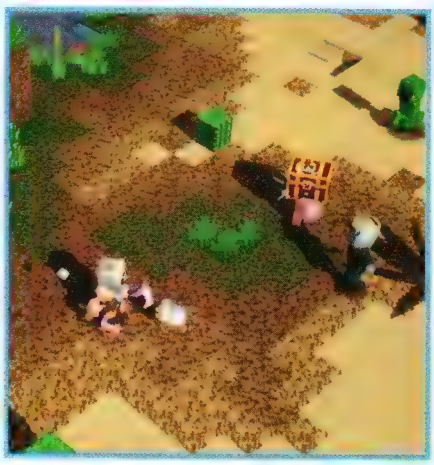
Продолжаем путешествие по таинственному миру Подземелий. Открываем новые локации!

КЛЮЧИ

На этой локации надо отыскать два ключа — голубой и золотой. Они откроют два замка (голубой и золотой соответственно). Ключи живые, они издают тихие звуки. Стукни по ключу, и он прикрепится к тебе на спину. Осторожно: если ты получишь урон, то ключ спрыгнет с твоей спины и попытается убежать на своё изначальное место. А если по ключу случайно ударит монстр, то ключ запрыгнет к нему на спину.

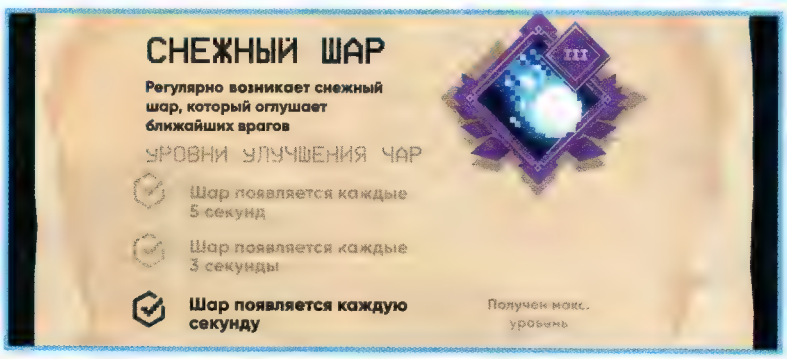
СВИНЬЮ ПОДЛОЖИЛИ...

В этой локации, как и в других, ты можешь встретить свинью с сундуком, мирно гуляющую по каньону. Чаще всего она встречается в одном и том же месте — в маленьком оазисе посреди кактусов, на небольшой равнине. В сундуке ты найдёшь оружие и разные предметы.



ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА

Этот сундук, расположенный в центре локации, охраняется целой армией монстров. Не вступай с ними в ближний бой, пока не получишь чары Лучезарного выстрела (их можно получить при уровне 20-25). Лучше сражайся на расстоянии, пока не добудешь другие средства защиты, кроме зелий.

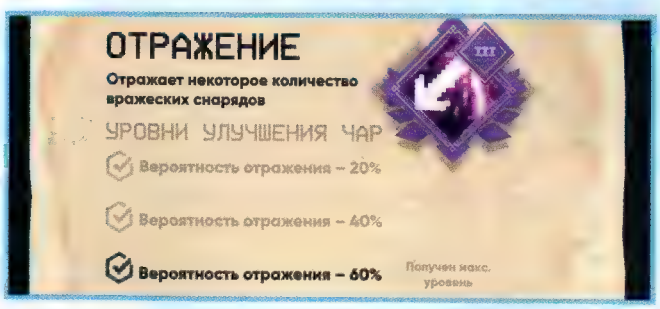


ЧАРЫ

В каньоне можно встретить множество геомагов и криперов. Криперы наносят большой урон своим взрывом, а геомаги способны возводить стены, которые не дадут тебе убежать. Чары Охлаждения для брони помогут оглушить криперов и не дадут им взорваться. Эти чары способны замедлять геомагов и помешают им создавать стены и колонны.

И ЕЩЁ ОДНИ ЧАРЫ

Эта локация населена кучей разбойников. И чем выше твой уровень, тем их больше и тем они агрессивнее. Чары Отражения помогут отбрасывать назад снаряды, которые в тебя бросают разбойники. Если чары прокачаны до уровня 3, то они будут отражать до 60% снарядов. А это значительно снижает урон, получаемый в бою.



КОМНАТА С РУНОЙ

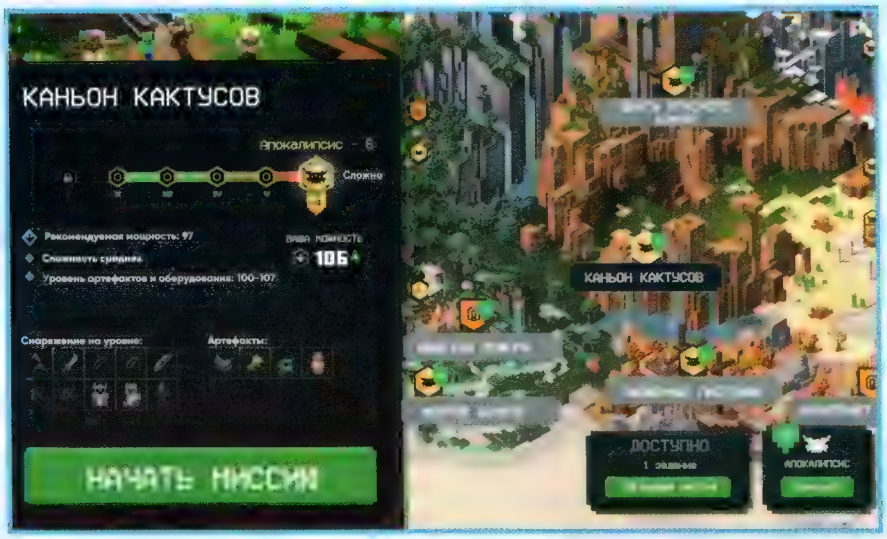
Чтобы получить доступ в эту комнату, нужно хотя бы один раз победить финального босса игры. Кнопка, активирующая проход в комнату, находится прямо за пальмами, недалеко от места с порталом, через который Архизлодеянин направляет монстров для битвы с тобой. Не забудь нажать на руну, иначе ты не заберёшь её.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ПРЫЖОК

Ещё один секрет Каньона кактусов — сундук. Он появляется посреди каньона, расположенного на северо-западе локации, недалеко от места, где ты должен включить маяки. Сделай прыжок или кувырок в сторону скалы, изображённой на картинке. Так ты сможешь добраться до сундука.

В КОНЦЕ ПУТИ

Очередной сундук, который также считается секретом этой локации, расположен прямо в конце дороги, которую ты видишь на картинке. Так что не сворачивай с дороги и иди до самого конца. Если повезёт, то в сундуке появятся арбалет или серпы — два секретных оружия, которые можно найти в этой локации.



НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

На среднем уровне сложности можно найти рукавицы, а это самое быстрое оружие в игре! Кроме того, ты сможешь получить разные виды луков. Играя на высокой сложности, ты, возможно, найдёшь так называемые доспехи чемпиона, которые значительно снижают время перезарядки зелий.

БАБАХ!

В Каньоне кактусов высока вероятность найти блоки динамита, выпадающие из монстров. Ты можешь забрать их с собой, поставив себе на голову (но не больше трёх). Осторожно: если ты захочешь скинуть их, то сразу все блоки с твоей головы упадут на землю и вспыхнут. Постарайся отойти подальше, ведь урон будет очень большим.

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Я снова получил много интересных писем!

КРИПЕР

Привет, Медведь. Расскажи, пожалуйста, какие блоки не взорвёт крипер.

Саша, 9 лет.

ОТВЕЧАЕТ МЕДВЕДЬ

Привет, Саша. Выдержать взрыв крипера могут только самые крепкие блоки – обсидиан, плачущий обсидиан и незерит. При взрыве в воде разрушений не будет, но игроки всё равно понесут урон.

НА ЛУНУ

Привет, Монти! Меня зовут Тимур, мне 7 лет. Скажи, пожалуйста, можно ли полететь на Луну в «Майнкрафте»? Спасибо!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Тимур! Полётов на Луну в игре пока ещё нет, но, может быть, когда-нибудь слетаем. А пока ты можешь построить большой космический корабль!

ХОХЛОМА

Здравствуй, Монти! Посмотри, какая у меня красивая хохломская роспись в пикселях. В неё я вложил много сил. Я люблю «Майнкрафт» и хохломскую роспись.

Дима Д., 7 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Здравствуй, Кирилл! Очень красиво. Ребята, а вы знаете, что такое хохломская роспись? Если нет – почитайте в интернете!

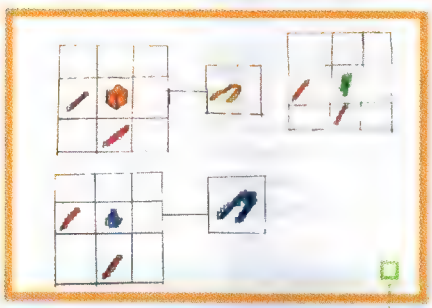
СНЕГОВИК

Привет, Монти! Для тебя я создал большого летнего снеговика Снега, пусть он охлаждает всех жаркими днями.

Георгий, 10 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Спасибо, Георгий! Жарким летом такой снеговик будет очень полезен!



БУМЕРАНГ

Привет всем! Я Ярик, мне 8 лет (почти 9). В номере 3/2023 у Вани вышел очень классный аэропорт! Так и хочется куда-нибудь слетать оттуда!
А у Фёдора (3/2023) классная идея! Вот только не понимаю, а какой пароль набрать-то надо? А вот моя идея.
Я придумал новое оружие – бумеранг. Здесь показаны варианты: алмазный, изумрудный и золотой. Если им атаковать, он прилетает обратно с любого расстояния!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Ярик! Если плитку, придуманную Фёдором, добавят в игру, то пароль будет таким, какой ты сам задашь. А твоя идея с бумерангом мне нравится! Полезное изобретение!

ФИЛЬМ

Привет, Монти! Я сделал фильм под названием «Стив против Зомби». Фильм работает на красном камне, персонажи двигаются благодаря вагонеткам на рельсах. Думаю, тебе понравится!

Саша, 11 лет, Брянск.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Саша! Твой фильм — классный! Возможности красного камня безграничны, с ним можно придумать много интересного!

ВОЛКИ

Привет, Монти! Я нарисовала себя в «Майнкрафте»! Скажи, пожалуйста, почему, если ударить волка, он станет агрессивным, а если не бить, он не нападёт? У меня 26 мая был день рождения, если ты меня поздравишь, я буду рада.

Элина, 8 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Элина! Думаю, так ведут себя не только волки. Если кого угодно – в «Майнкрафте» или в жизни – ударить, он обидится и постарается дать сдачи. А если не бить, то волк или человек будет добрым, и с ним можно подружиться. Поздравляю с днём рождения!

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, со временем мне нравятся все ваши рисунки!

Няшный крипер.
Рисунок Михаила, 11 лет.

Ракета взлетает с космодрома.
Рисунок Ромы, 5 лет.

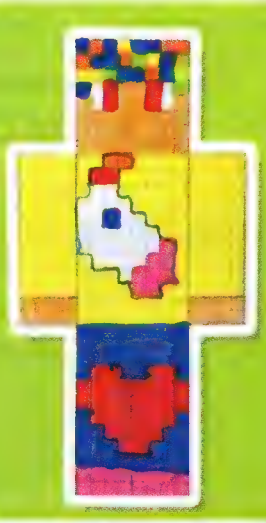
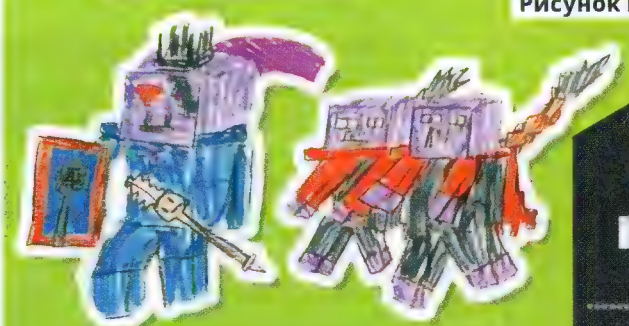


Рисунок Влада, 8 лет.



Королева вампиров и её войско.
Придумал и нарисовал Федя, 8 лет.

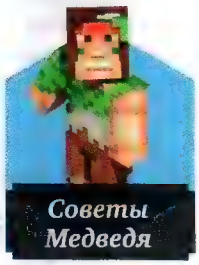
Макар, 7 лет,
построил цветочный дом.

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

ПОДВОДНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

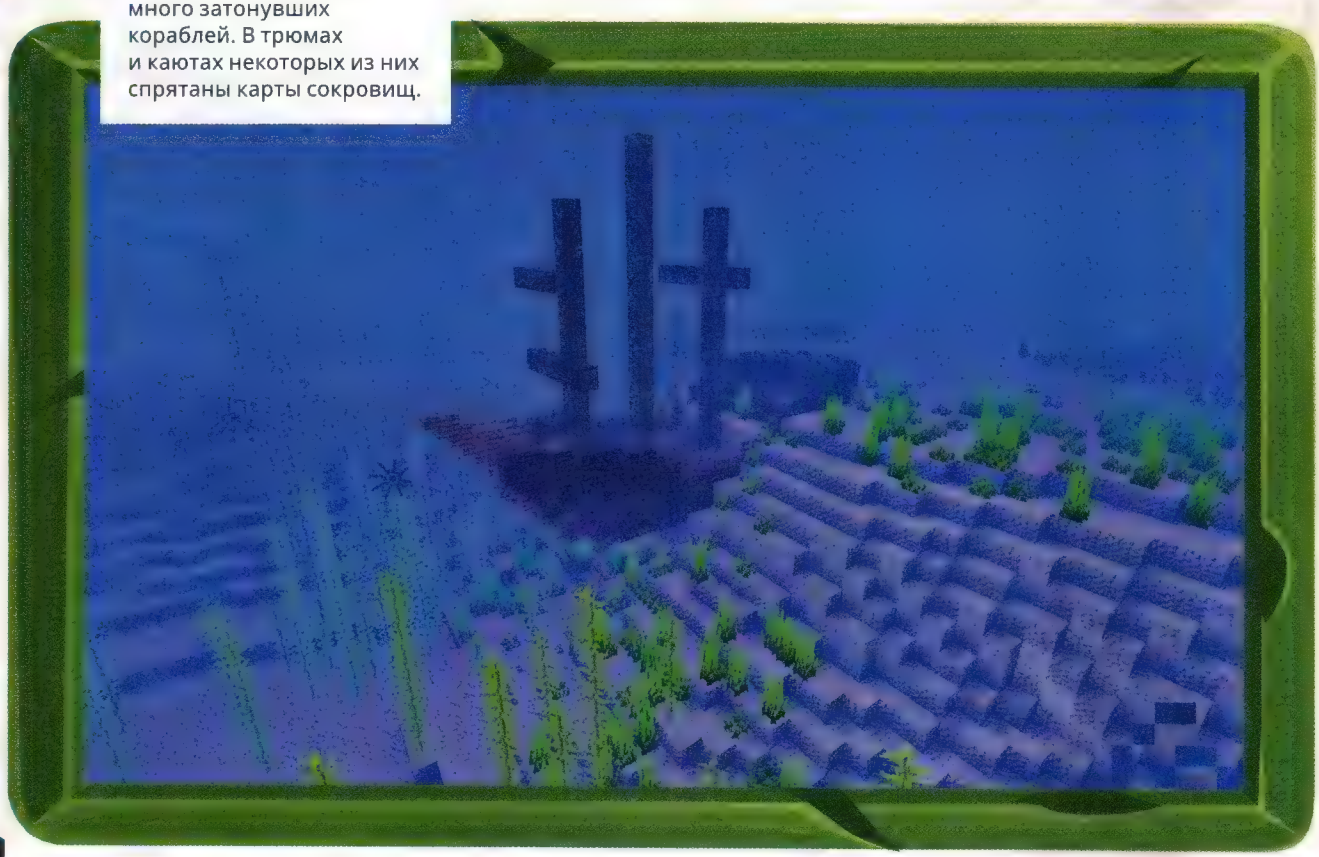
ЧАСТЬ 1



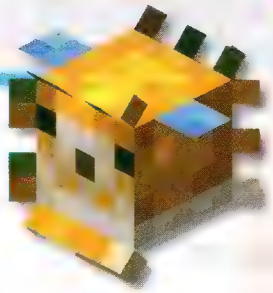
Мир «Майнкрафт» скрывает в себе множество тайн. Секреты есть везде — на поверхности, в подземельях и даже на дне океана. Помимо подводной крепости и карты сокровищ (её можно найти на затонувшем корабле), подводный мир полон и других не менее интересных сюрпризов.

КАРТА СОКРОВИЩ

Вполне возможно, что во время своих путешествий ты найдёшь затонувший корабль, выброшенный на берег или лежащий на дне водоёма. На некоторых кораблях можно найти карту, показывающую путь к спрятанным сокровищам. Возможно, твоё исследование подводного мира начнётся именно с поиска сокровищ или затонувших кораблей. В начале игры ты не сможешь долго оставаться под водой. Когда шкала с пузырьками (она находится над шкалой голода) опустеет, ты начнёшь получать урон от удушья. К счастью, есть много способов, как не задыхаться под водой.



В мире «Майнкрафта» много затонувших кораблей. В трюмах и каютах некоторых из них спрятаны карты сокровищ.



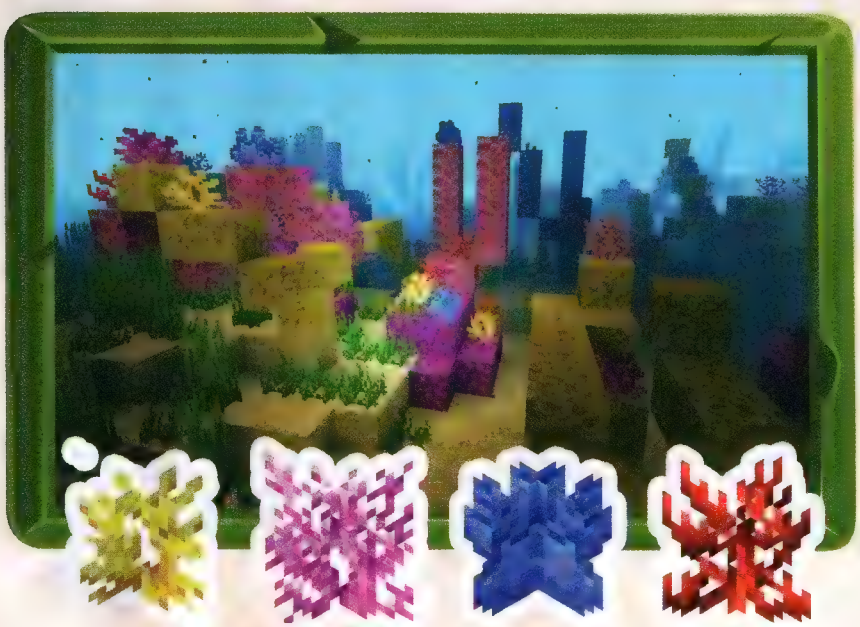
ПОДВОДНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Перед началом путешествия можно сварить зелье подводного дыхания, для этого понадобятся иглобрюхи. Но для поимки этой рыбы надо любить рыбалку с удочкой или ведром (если в ведре есть вода, то рыбу можно ловить, погружаясь под воду). Иглобрюх водится только в тёплых и умеренных океанах.

Другой способ избежать удушья под водой — ловля и разведение черепах. Собрав пять щитков, можно создать черепаший панцирь. Если надеть его на голову вместо шлема, можно 10 секунд находиться под водой без потери воздуха. После каждого всплывания на поверхность для перезарядки шлема ты получишь дополнительные 10 секунд. Но для создания такого панциря придётся искать биомы, где водятся черепахи.

СОВЕТ

Для получения щитка нужно разводить черепах. Когда маленькая черепашка вырастает из своего панциря, она становится взрослой черепахой, а старый панцирь сбрасывает на землю — это и есть щиток. Для черепашьего шлема нужно пять щитков.



КОРАЛЛЫ

Они растут только в тёплых океанах. Блоки кораллов бывают пяти разных цветов (синий, розовый, фиолетовый, красный и жёлтый). Кораллы можно собрать только с помощью инструмента, зачарованного на шёлковое касание. Если ты просто попытаешься сорвать коралл, то получишь мёртвый коралл серого цвета.

ПОДВОДНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

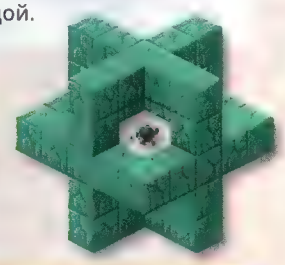
ЧАСТЬ 2

МОРСКОЙ ПРОВОДНИК

Попробуй создать морской проводник. Он очень пригодится при подводных исследованиях. Ты сможешь дышать под водой, будешь лучше видеть, а скорость разрушения блоков в воде увеличится. Для его создания понадобятся восемь раковин наутилуса и сердце моря. Для поиска этих предметов придётся рыбачить, сражаться с утопленниками и искать сундуки с сокровищами (с помощью карты сокровищ с затонувшего корабля). Чтобы морской проводник заработал, нужно окружить его блоками призмарина (минимум — рамка 5 × 5 блоков). Если окружить проводник дополнительными кольцами призмарина, то его эффект распространится шире. Можно создать целую подводную зону, где любой игрок сможет дышать под водой.

МАЯК ИЗ МОРСКОГО ПРОВОДНИКА

Он заработает, только если поставить его в центр кольца из призмарина. В зоне действия проводника можно дышать под водой.



ТРЕЗУБЕЦ

Трезубец — это очень редкий вид оружия, который может выпасть из утопленника. Если ты победишь утопленника, есть 5%-й шанс получить трезубец. Его можно использовать и как оружие ближнего боя, и как метательное оружие. А если ты наложишь на трезубец чары верности, то он будет возвращаться к тебе после броска.

ДВАДЦАТЬ ТЫСЯЧ ЛЬЕ ПОД ВОДОЙ

В глубинах океана можно найти много разных предметов и ресурсов. Например, собрать ламинарию (вручную, как сахарный тростник). Ламинарию нужно приготовить в печи, после этого она изменится и будет готова к использованию. Например, ламинарию можно съесть или приготовить блок сушёной ламинарии, пригодный в качестве топлива. На дне океана можно собрать морскую траву и с её помощью приручать и разводить черепах. Эта трава срезается только ножницами. В океанах можно встретить разные виды кораллов или найти морские огурцы, которые светятся под водой и пригодятся в качестве факела.

В подводной крепости тебя встретит древний страж — грозная могущественная рыба. Чтобы найти эту крепость, надо купить карту в деревне.

МОРСКОЙ ОГУРЕЦ

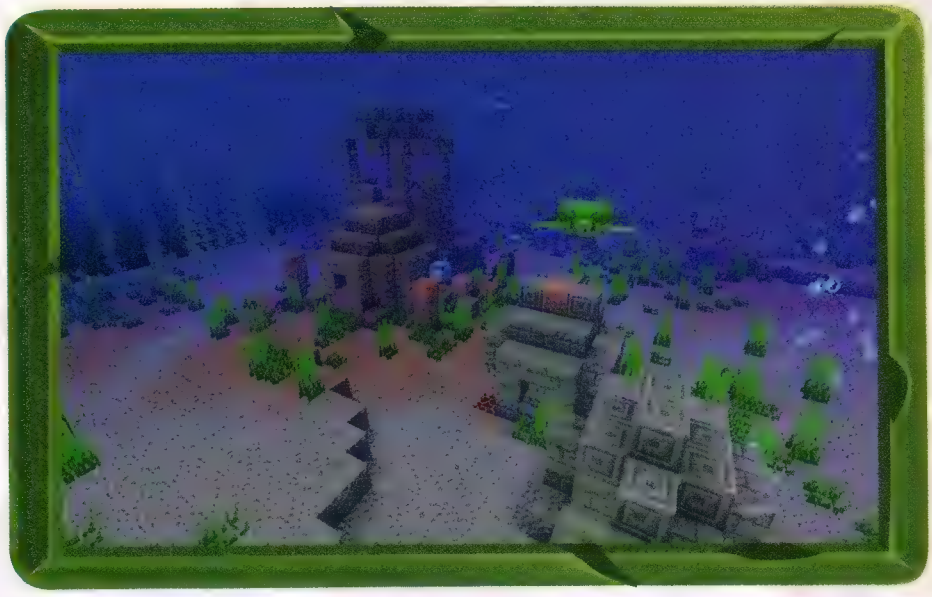
Эти существа безобидны, они часто растут возле кораллов в тёплых океанах. Их можно собрать руками, без дополнительных инструментов, а потом поставить на любой блок (до четырёх огурцов на один блок). Оказавшись под водой, морские огурцы начнут светиться. Один огурец светится слабо, но четыре огурца не уступают в яркости факелу.

ПОДВОДНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ЧАСТЬ 2

НА ДНЕ ОКЕАНА

В путешествиях по дну океана можно заметить столбы пузырей. Они появляются от блоков магмы, и часто рядом с ними может находиться обсидиан. С помощью пузырей можно набрать воздуха, если у тебя заканчивается дыхание. Остерегайся утопленников, плавающих под водой. Они ведут себя как зомби и могут атаковать трезубцами. Если повезёт, после битвы ты сможешь подобрать их трезубцы. Утопленники чаще всего встречаются в подводных руинах. Они защищают спрятанные там сундуки.



СУНДУКИ

Подводные руины охраняются утопленниками. В них спрятаны сундуки, в которых может храниться карта сокровищ.

ТВОЙ ЛИЧНЫЙ ЛИФТ

Поставив на дно водоёма песок душ, ты увидишь, как над блоком появляются пузыри. Если ты наступишь на пузыри, то они подбросят тебя вверх. К сожалению, под водой нельзя найти песок душ. Но если тебе уже доводилось бывать в Нижнем мире, то можешь взять его с собой и построить собственный подводный лифт, который быстро доставит тебя на поверхность.

ТАНЦЫ С ДЕЛЬФИНАМИ

Под водой мира «Майнкрафта» существуют и другие следы древней цивилизации. Например, подводная крепость, похожая на пирамиду (её можно найти с помощью карты океана). Крепость охраняется стражами, а её стены сделаны из призмарина. Призмарин пригодится для создания маяка с морским проводником, который даст возможность дышать под водой. Но к бою со стражами нужно как следует подготовиться.

Во время подводных приключений ты будешь часто встречать дельфинов. Эти животные — нейтральные (как волки или медведи), то есть не будут нападать, пока ты не нападёшь на них сам. Им нравится играть и толкать разные предметы под водой (повеселись, брось им в воду какой-нибудь блок). Они любят выпрыгивать из воды, когда ты плаваешь на лодке. Дельфины передвигаются группами, они могут атаковать хищника, который угрожает им. Так что, если ты нападёшь на одного из дельфинов, на тебя набросится целая группа. Присмотрись внимательно к поведению дельфинов, они могут указать на сокровища.

БЛОКИ МАГМЫ

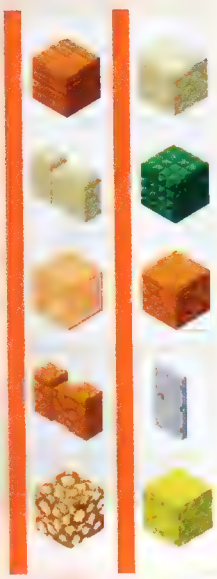
Если расположить эти блоки под водой, они создают столбы пузырей. С их помощью можно плавать в глубине и не всплывать на поверхность за новой порцией кислорода.

Дельфины — очень весёлые животные. Они с радостью выпрыгивают из воды рядом с твоей лодкой.

ДОМ СРЕДИ КОРАЛЛОВ

ЧАСТЬ 1

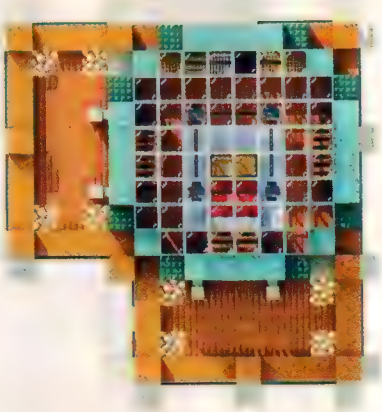
У подводной стройки много сложностей. Как дышать под водой? Как удалить воду из комнат? В творческом режиме это гораздо проще. Найди разноцветный коралловый риф и приступай к строительству.



Основные блоки

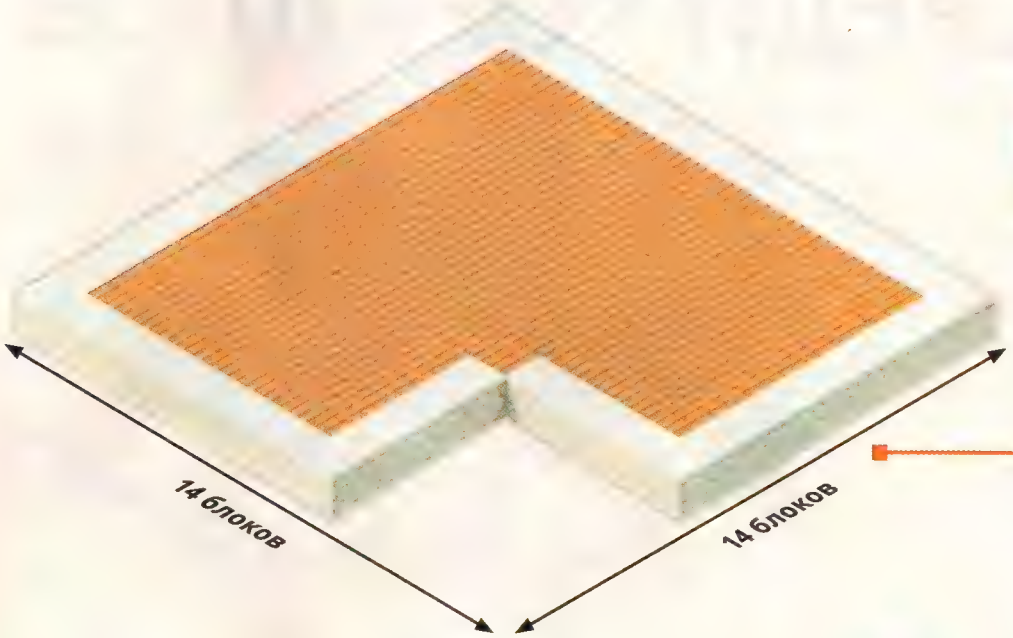
Вид спереди

Вид сбоку



Вид сверху

СЛОЖНОСТЬ ★★★☆☆ **50 мин.**

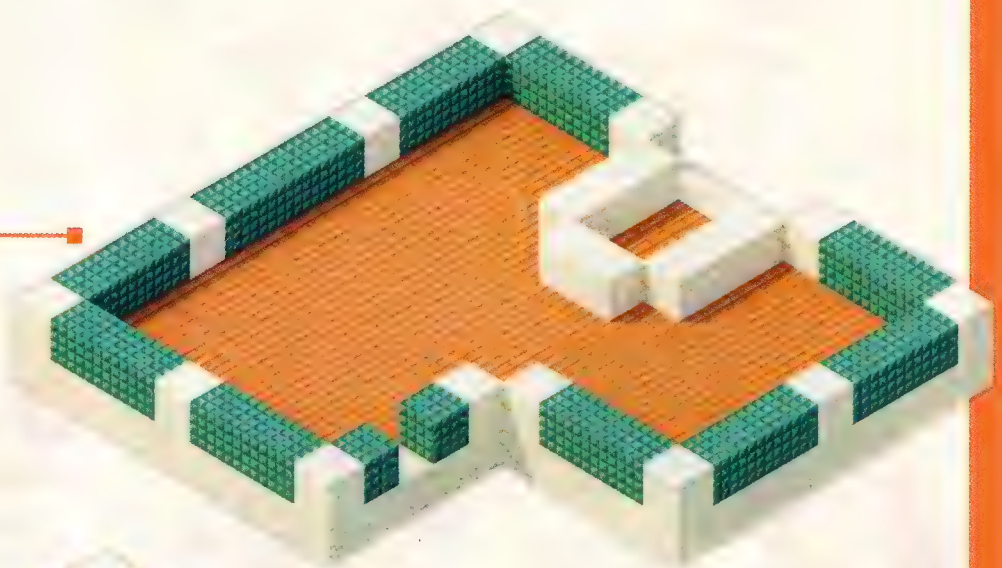


1

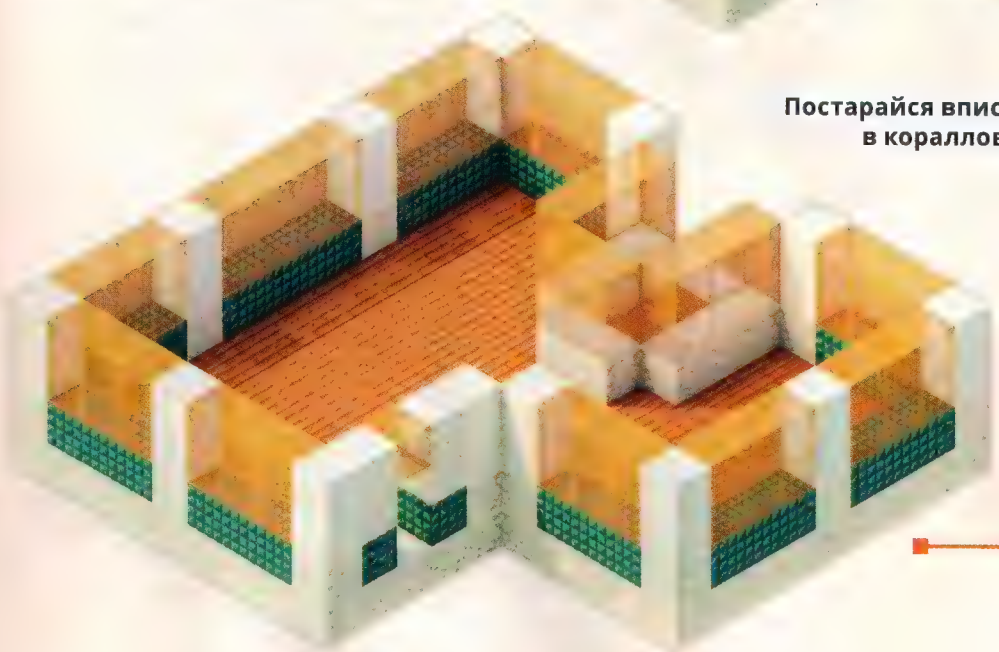
Уложи фундамент из песчаника и акациевых досок. Если нет подходящей ровной поверхности, возможно, придётся расчистить участок вокруг рифа.

2

Выложи контур здания из тёмного призмарина и песчаника. Добавь зоны для ниш, как показано.



Постарайся вписать постройку в коралловый риф.



3

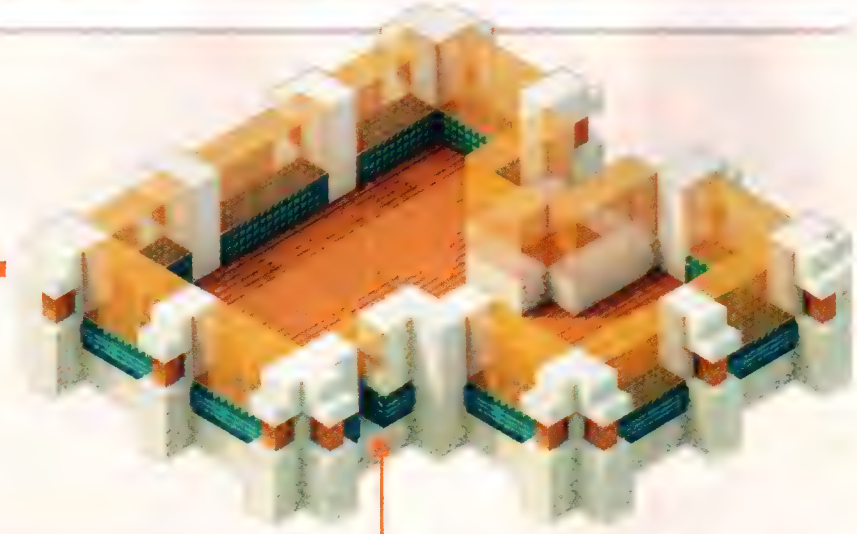
Начинай возводить стены из оранжевого цветного стекла и вариантов блоков песчаника.

ДОМ СРЕДИ КОРАЛЛОВ

ЧАСТЬ 2

4

Укрась наружные стены опорными колоннами из ступенек, стен, блоков и табличек. Поставь железную дверь и кнопки для открытия и закрытия.



5

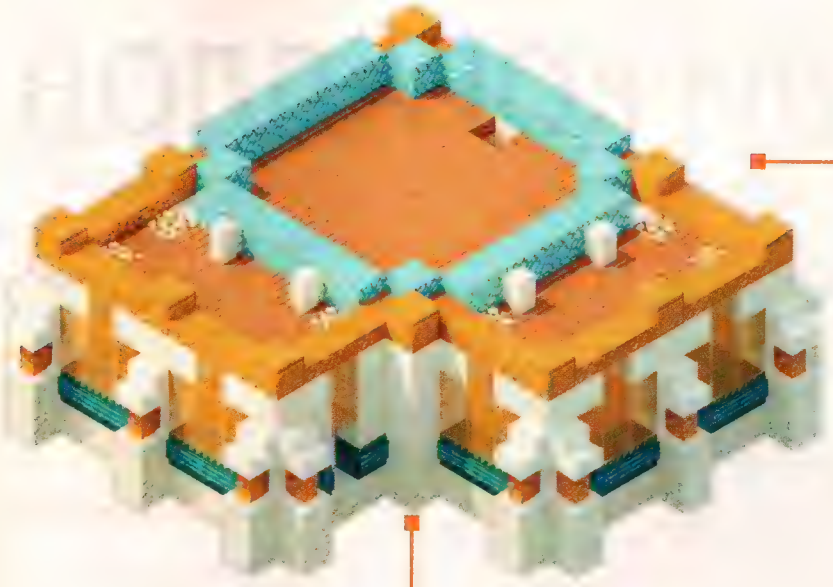
Надстрой стены ещё на один блок оранжевого стекла и песчаника. Потом положи две балки — это будет начало второго этажа.

6

Уложи пол второго этажа из акациевых плит и светокамня. Оставь проём для лестницы. Светокамень добавит мягкое освещение.

СОВЕТ

Под водой может быть очень темно. Тебе поможет зелье ночного зрения.



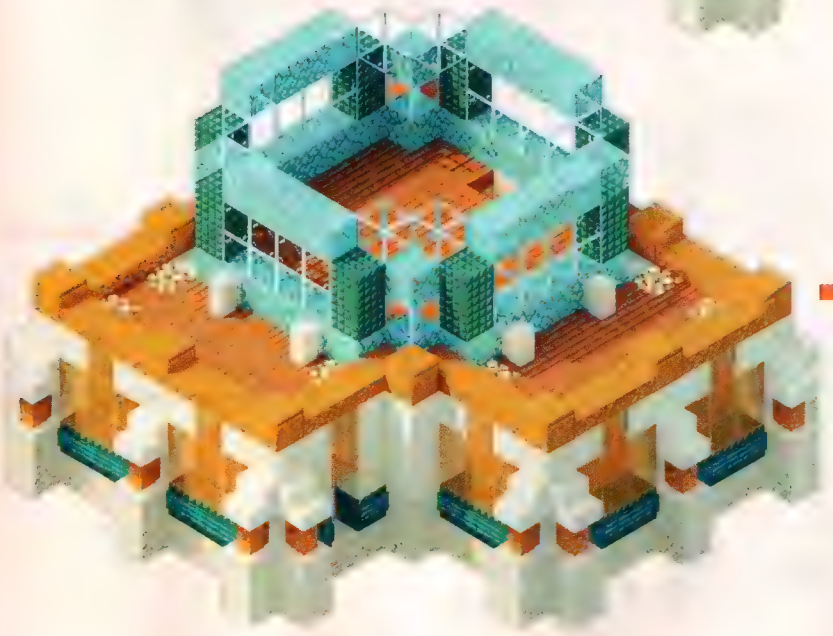
7

Поставь вокруг периметра барьер из вариантов красного песчаника, начни строить стены ещё одной комнаты из призмариновых блоков и песчаниковых стен.

8

Надстрой стены, как показано, стеклом, призмарином и тёмным призмарином.

Вид сверху



9

Добавь к стене ещё одно кольцо блоков.

ДОМ СРЕДИ КОРАЛЛОВ

ЧАСТЬ 3

Крыша имеет форму купола. См. стр. 14.

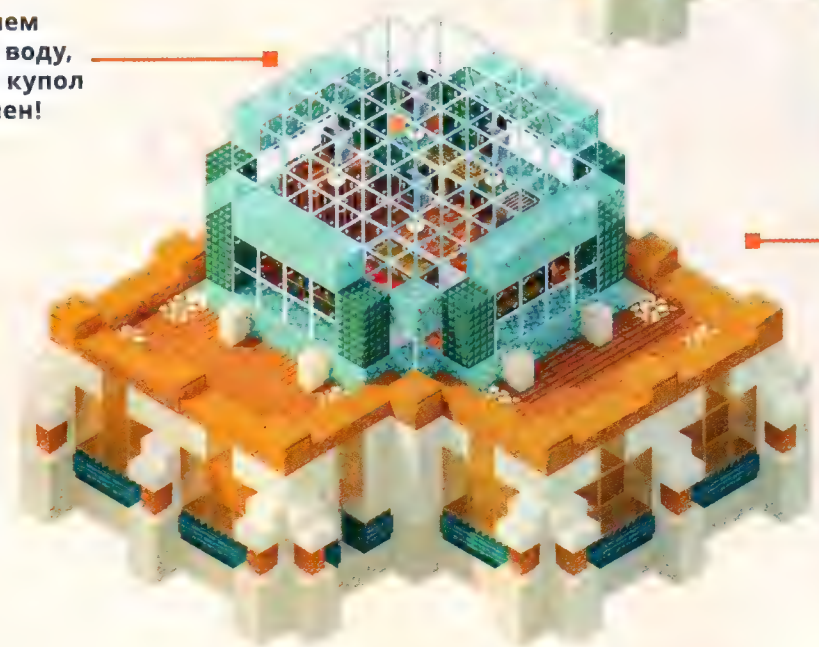
10

Начинай возводить купольную крышу. Уложи кольцо стеклянных блоков.

11

Положи ещё одно кольцо стеклянных блоков, сдвинувшись на один блок ближе к середине.

Прежде чем откачивать воду, убедись, что купол герметичен!



12

Запечатай крышу купола стеклянными блоками. Откачай воду губками, потом займись отделкой.

ВНУТРЕННЯЯ ОТДЕЛКА

ЭТАЖИ

Поставь у дальней стены лестницу на второй этаж. Перед этим здание надо осушить.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

ВЫДЕЛЕННЫЕ ЗОНЫ

Выдели несколько зон необычным расположением блоков. Серые и белые ковры дадут понять, что это кухня.

ВЕРХНИЙ СВЕТ

Не забудь осветить здание. Верхний свет даст хорошую освещённость, не загромождая пространство.

ВТОРОЙ ЭТАЖ

ОКНА

Через окна ты перед сном сможешь любоваться океаном. Для создания настроения замени простое стекло окрашенным.

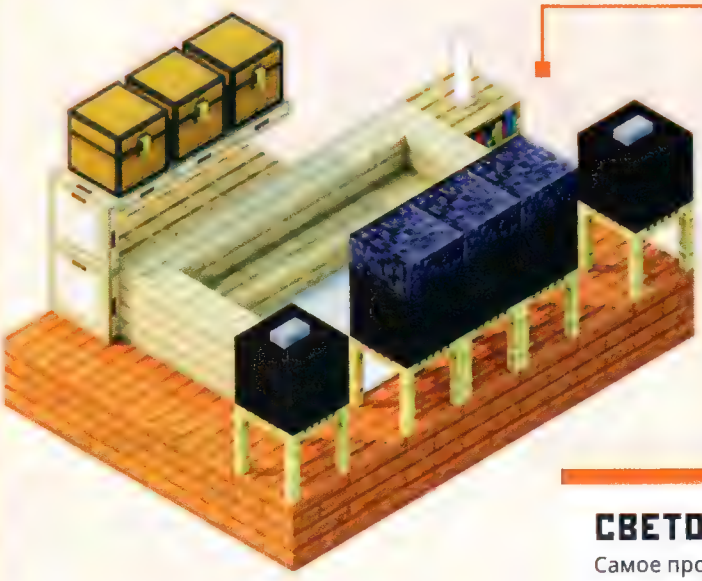
ДОМ СРЕДИ КОРАЛЛОВ

ЧАСТЬ 4

ВНУТРЕННЯЯ ОТДЕЛКА

ЖИЛАЯ КОМНАТА

С небольшим жилым пространством дом станет уютнее. Расстели ковры и поставь книжные шкафы, из лестницы получится скамья.

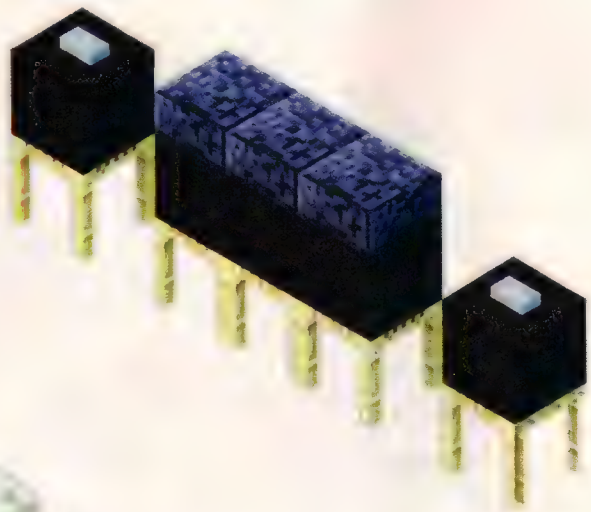


СВЕТОКАМЕНЬ

Самое простое освещение — встроенные в стены блоки светокамня.

ТЕЛЕВИЗОР

Знакомые детали придадут ощущение завершённости. Можешь почерпнуть идеи из своего родного дома — например, соорудить тумбу для телевизора из строительных лесов, кнопок и блоков.



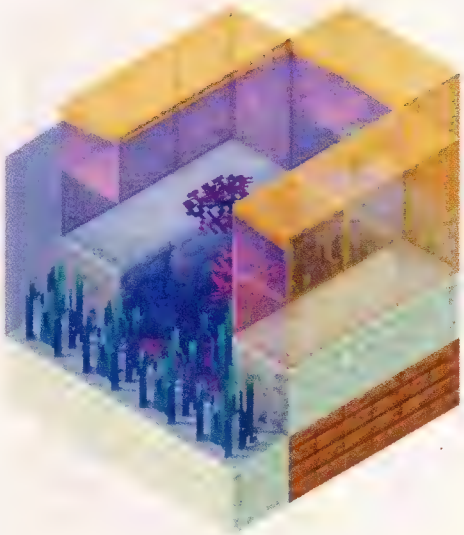
ВХОД

Построй у входа воздушный шлюз, чтобы входить и выходить, не затопив жилище.

ВНУТРЕННЯЯ ОТДЕЛКА

ХОЗЯЙСКАЯ СПАЛЬНЯ

Под мягким свечением океана так сладко спится! Окна со всех четырёх сторон открывают панорамный вид на морские глубины.



КОРАЛЛОВЫЙ САД

Заполни нишу кораллами, разложи морские огурцы — их свет подчеркнёт чудесные краски.

ЦВЕТЫ В ГОРШКАХ

Сделай цветник из люков, земли и папоротников. Эта мелкая мебель уместится в самом тесном уголке.

ПОЛ

Кафельный пол можно изобразить из ковров — например, чёрных и белых, как здесь. Прекрасный визуальный контраст для больших открытых пространств.

ОКЕАН

ЧАСТЬ 1

Куда бы я ни отправился, рядом обязательно был океан. Я не рисковал исследовать его без должной подготовки, но когда наконец зелья подводного дыхания и ночного зрения были готовы, я решился на экспедицию. Океан оказался полон жизни, и не всегда дружелюбной — особенную опасность представляют утопленники. Тем не менее, если путнику удастся выжить под водой и добраться до подводных сокровищ, его ждёт богатейшая добыча.

УТОПЛЕННИК

ДЕЛЬФИН

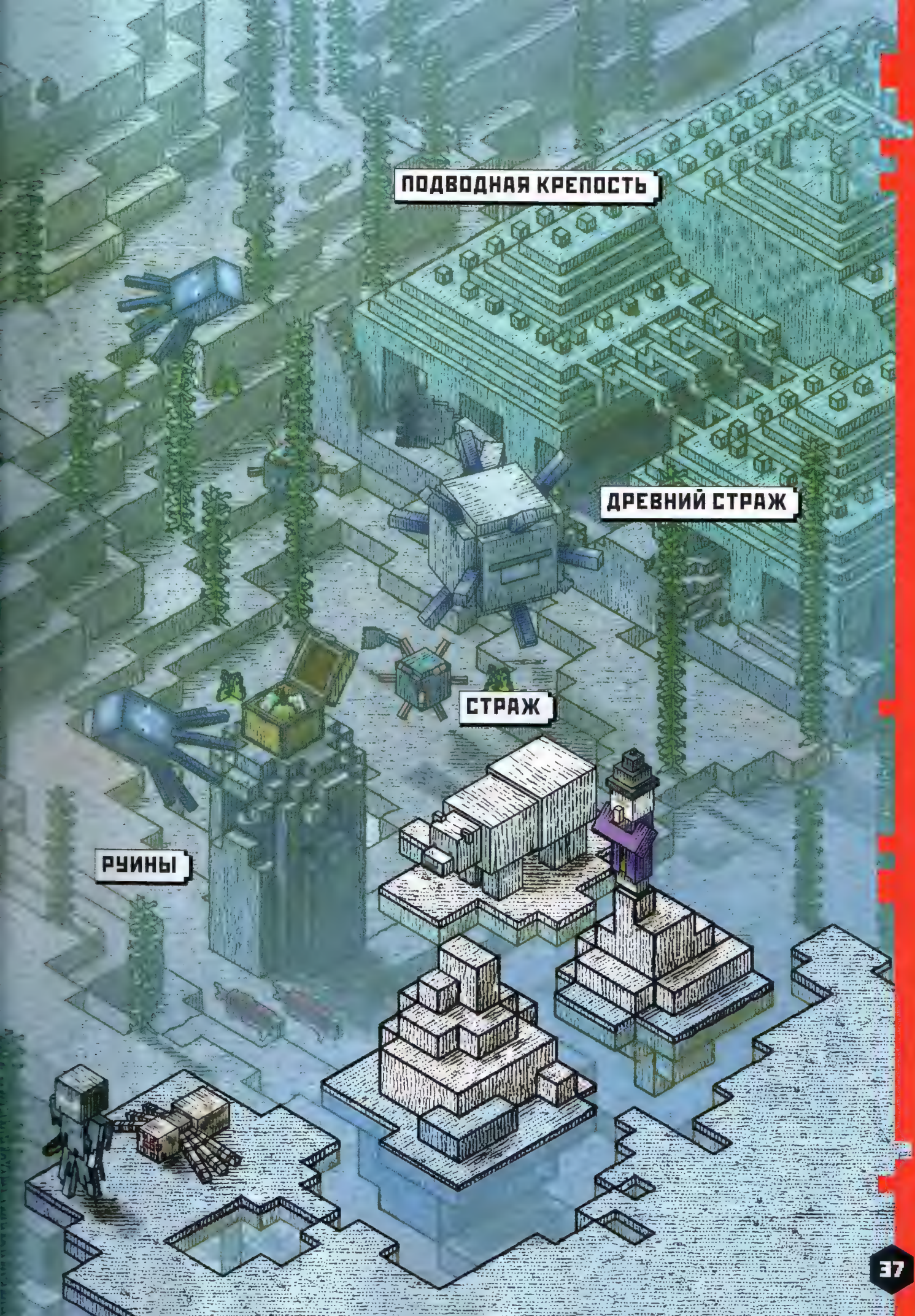
ЧЕРЕПАХА

ЗАТОНУВШИЙ КОРАБЛЬ

КОРАЛЛОВЫЙ РИФ

КЛАД

СТОЛБ ПУЗЫРЬКОВ


ПОДВОДНАЯ КРЕПОСТЬ
ДРЕВНИЙ СТРАЖ
СТРАЖ
РУИНЫ

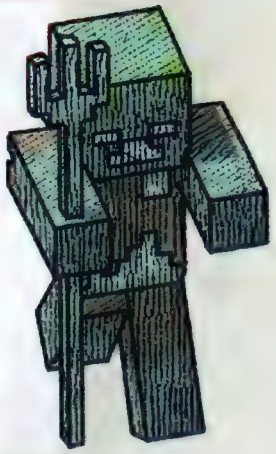
ОКЕАН. НАБЛЮДЕНИЯ

ЧАСТЬ 2

Тип: Водный
Температура: 0,0–0,5
Осадки: Дождь и снег
Разновидности: Тёплый, прохладный, холодный, замёрзший
Опасные мобы: 10

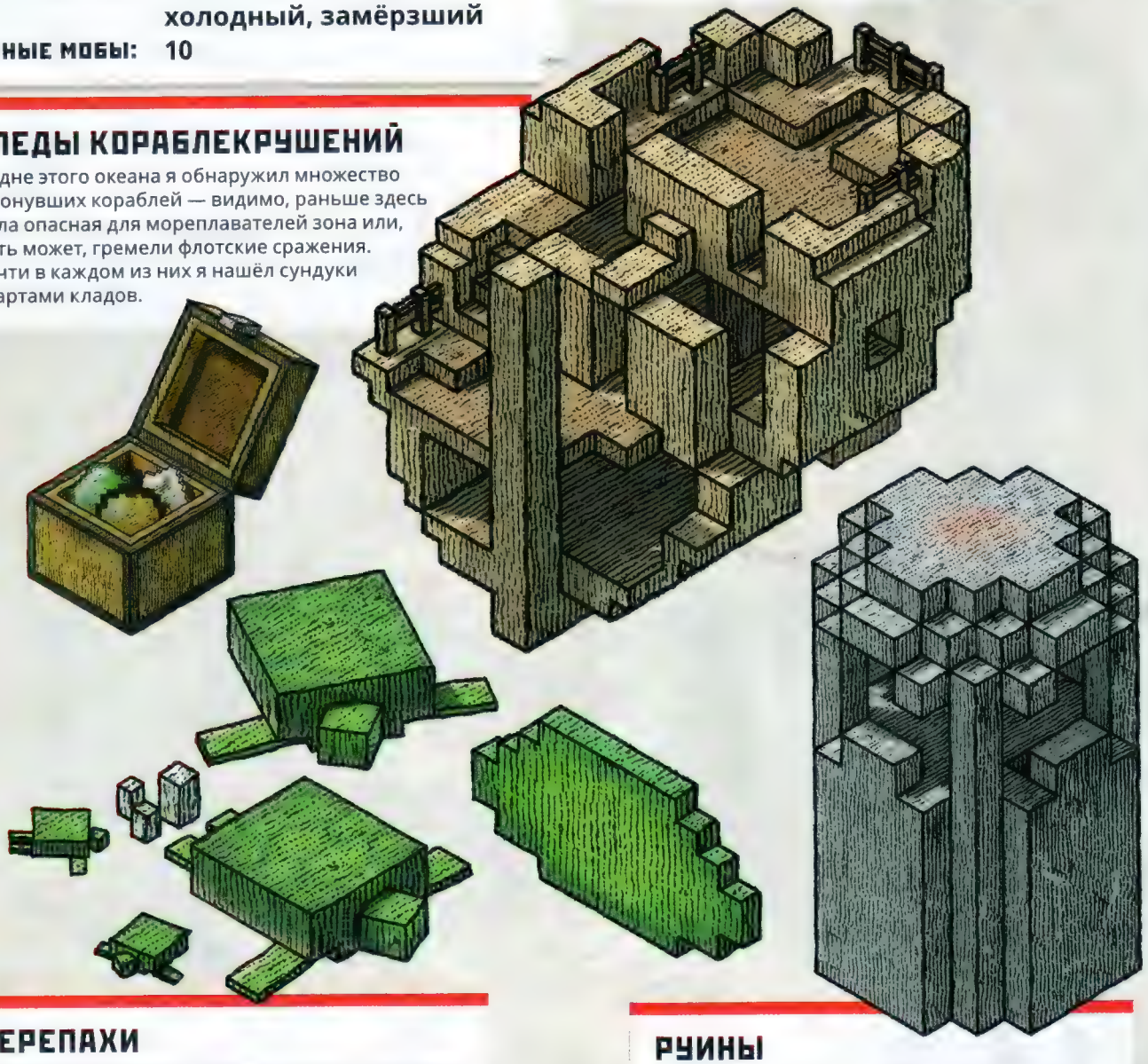
УТОПЛЕННИКИ

На океанском дне мне постоянно приходилось отбиваться от утонувших монстров. Некоторые из них были вооружены трезубцами, которые роняли после того, как были повержены. Иногда, победив такого моба, я подбирал и раковины наутилуса — предмет, необходимый для постройки морского проводника.



СЛЕДЫ КОРАБЛЕКРУШЕНИЙ

На дне этого океана я обнаружил множество затонувших кораблей — видимо, раньше здесь была опасная для мореплавателей зона или, быть может, гремели флотские сражения. Почти в каждом из них я нашёл сундуки с картами кладов.



ЧЕРЕПАХИ

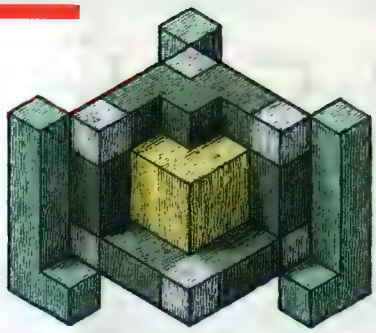
Исследуя океан, я часто видел черепах, плывущих по своим делам. Понаблюдав за ними, я выяснил, что они иногда возвращаются на берег, чтобы отложить яйца. Черепашата, вылупи́вшиеся из них, роняли щитки, из которых мне удалось собрать целый панцирь, наделивший меня способностью дышать под водой.

РУИНЫ

На дне океана часто встречаются древние руины — каменные в холодных океанах и построенные из песчаника в тёплых. Они различаются размерами и архитектурой, но почти во всех внимательный добытчик может отыскать сундуки с сокровищами, в одном из которых мне попалась карта закопанного клада.

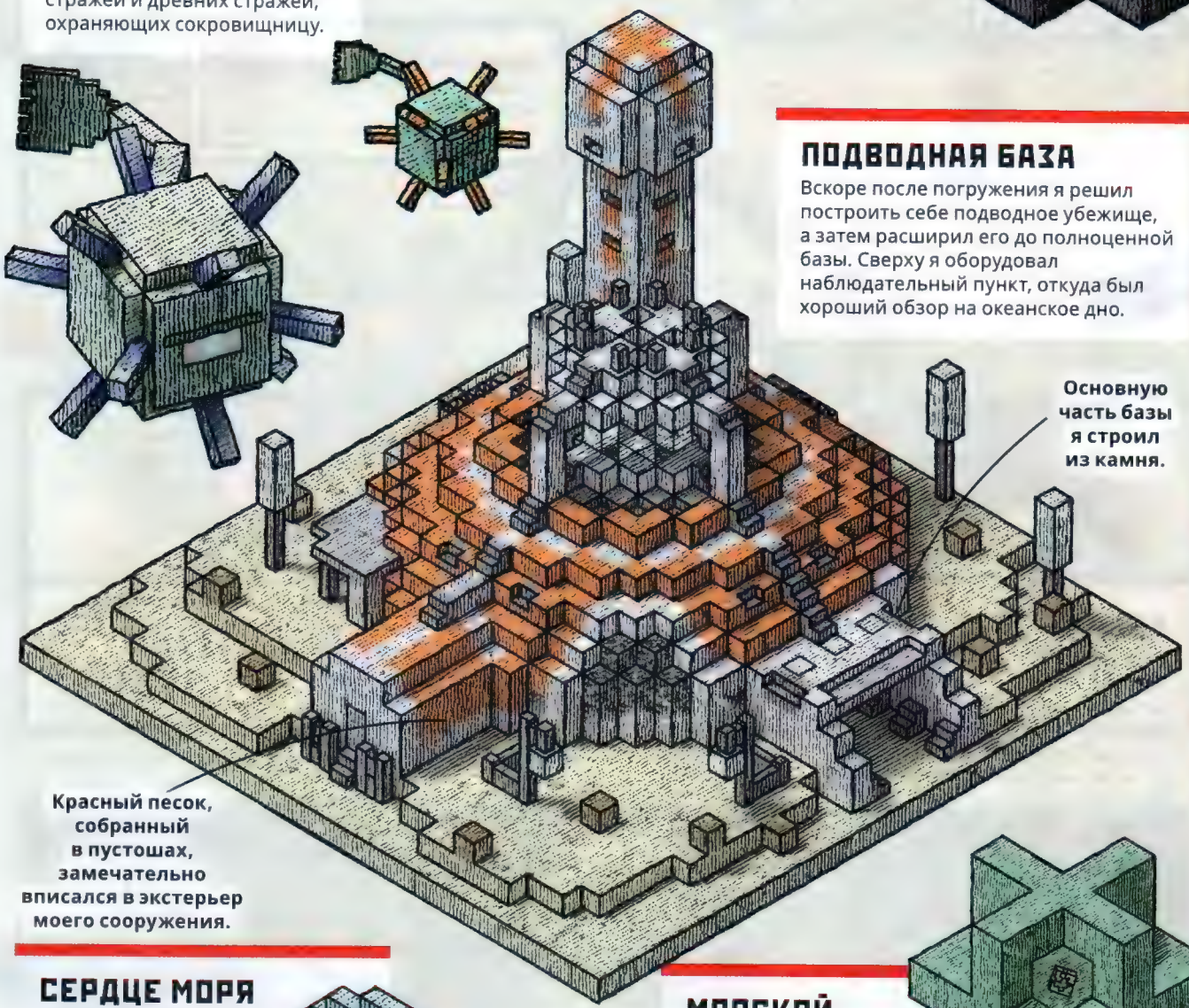
ПОДВОДНАЯ КРЕПОСТЬ

Это монументальное подводное сооружение покоится глубоко на морском дне. В самом сердце древнего замка находится сокровищница, откуда я вынес восемь полных блоков золота и тёмный призмарин. Правда, для этого мне пришлось одолеть стражей и древних стражей, охраняющих сокровищницу.



СТОЛБЫ ПУЗЫРЬКОВ

На первый взгляд пузырьки кажутся неопасными, но берегись — их порождает выходящая на морское дно магма, и, попав под их воздействие, ты стремительно пойдёшь ко дну, выплыть откуда удаётся не всем.



ПОДВОДНАЯ БАЗА

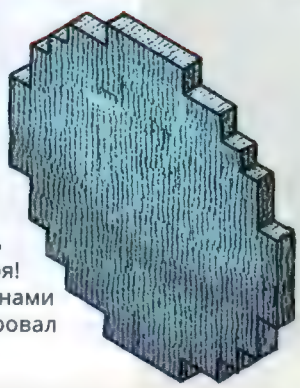
Вскоре после погружения я решил построить себе подводное убежище, а затем расширил его до полноценной базы. Сверху я оборудовал наблюдательный пункт, откуда был хороший обзор на океанское дно.

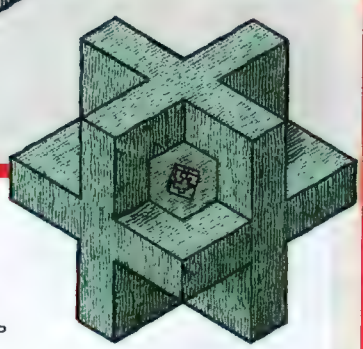
Основную часть базы я строил из камня.

Красный песок, собранный в пустошах, замечательно вписался в экстерьер моего сооружения.

СЕРДЦЕ МОРЯ

В закопанном кладе я обнаружил странный синий предмет, не попадавшийся мне в прежних путешествиях. Изучив его, я преисполнился радости – это оказалось знаменитое сердце моря! Совместив его с раковинами наутилуса, я сконструировал морской проводник.





МОРСКОЙ ПРОВОДНИК

Если вокруг морского проводника построить нужное количество призмариновых колец, он заработает: меня его эффект усилил, придав возможность дышать под водой, дав подводное зрение и ускорив время добычи блока, а врагов этот чудесный прибор отгонял прицельными атаками! Потрясающе!

МОРСКОЙ БОЙ

ЧАСТЬ 1

Под водой обитают не только добродушные рыбки, но и серьёзные противники. Не бойся, я расскажу, как с ними справиться!

ДРЕВНИЙ СТРАЖ

Подводный циклоп с лазерной пушкой в глазу.

80	2	8

Дроп

10 ОО

Каждый океанский монумент защищают три древних стража. Если их победить, они больше не появятся. Они неутомимые бойцы и не оставят игроков в покое, и в запасе у них две мощные атаки. Их шипы выдвигаются и наносят урон, но самое страшное — это лазерный луч, выстреливающий из глаз. Он поражает игроков на расстоянии до 14 блоков. А ещё древние стражи накладывают эффект утомления, замедляющий силу твоей атаки и скорость добычи.

КАК ОДОЛЕТЬ

Если древний страж целится в тебя из лазера, скорее спрячься в укрытие. Он боится трезубцев, особенно зачарованных на пронзание. Метни в древнего стража трезубец с такими чарами, убеги и спрячься. Если при этом трезубец зачарован ещё и на верность, ты можешь получить его обратно и повторить атаку.

ЗНАЧКИ ДЛЯ МОБОВ

У каждого из мобов свои особенности. Разобраться в них помогут вот эти значки.

Сердечко — число очков здоровья у этого моба. Чем выше здоровье, тем больше урона он может выдержать.

Меч покажет, какой урон может нанести моб в рукопашном бою на нормальном уровне сложности.

Лук покажет, много ли урона моб нанесёт с большого расстояния, опять же на нормальном уровне сложности.

Дроп — предметы, выпадающие при обезвреживании моба. Почти каждый моб имеет свой особый дроп.

СТРАЖ

Подводный циклоп размером поменьше, но тоже грозный.

Страж, младший брат древнего стража, имеет много общего со своим родственником. Он также может колоться шипами и стрелять из единственного глаза лазерным лучом, нанося примерно такой же урон, однако здоровья у стража гораздо меньше, чем у старшего сородича. Нехватку здоровья страж возмещает мозгами — в отличие от древнего собрата страж может отплывать от игроков и увёртываться от атак, чтобы издалека выстрелить лазерным лучом.

КАК ОДОЛЕТЬ

Стражи точно так же восприимчивы к трезубцу, зачарованному на пронзание, однако умеют защищаться, поэтому лучше не кидаться трезубцем издалека, а втянуть их в рукопашную битву. Обязательно поставь рядом несколько блоков, за которыми будешь укрываться.

МОРСКОЙ БОЙ

ЧАСТЬ 2

УТОПЛЕННИК

Мокрый неживой обитатель морских глубин.

Дроп

Утопленники естественным образом спаунятся под водой. Утонувший зомби тоже может превратиться в утопленника. Они агрессивны к игрокам, черепашатам, деревенским жителям и бродячим торговцам, будут охотиться на них, пока не выгонят из воды.
Днём утопленники сидят на дне водоёмов и гоняют плавучую живность — они могут плыть с той же скоростью, как и игроки. А по ночам выходят искать добычу. Малыши-утопленники роняют больше очков опыта, чем взрослые.

КАК ОДОЛЕТЬ

Под водой справиться с утопленником труднее, так что подожди до ночи, когда они выйдут на охоту. Не подходи близко, и ему придётся атаковать тебя издалека. Постарайся увернуться, особенно если он бросит трезубец, потом осыпь его стрелами из лука. Победив его, ты получишь шанс забрать трезубец!

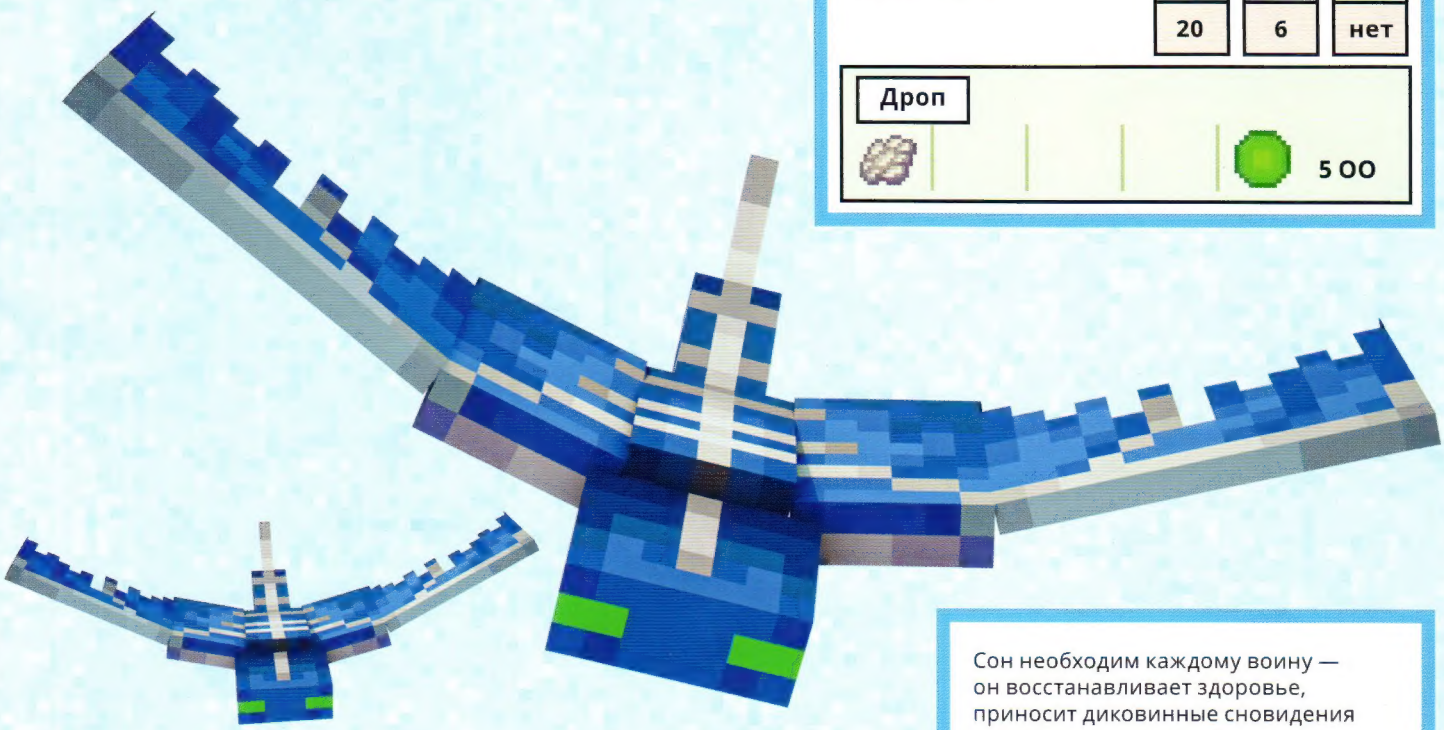
ФАНТОМ

Ночной охотник на неспящих.

20	6	нет

Дроп

5 ОО



Сон необходим каждому воину — он восстанавливает здоровье, приносит диковинные сновидения и прогоняет ужасных фантомов. Да, фантомы появляются только по ночам и атакуют тех, кто не спал трое игровых суток подряд. Фантомы появляются сразу группами по четыре. Они кружат в небе и время от времени пикируют на тебя. Здоровье у фантома такое же, как у обычного зомби, но атаки в три раза сильнее, поэтому справиться с целой стаей — дело нелёгкое.

КАК ОДОЛЕТЬ

Фантомы несут урон, как и прочая нежить. Зачаруй меч на «небесную кару», чтобы увеличить урон, и бей фантома, когда он спикирует. Ему вреден солнечный свет — подожди до утра, и он исчезнет сам собой. А в следующий раз хорошенько выспись!

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971**

А ТАКЖЕ НА САЙТЕ

podpiska.pochta.ru

ВСЕГО от 133 рублей за номер!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2023 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

EAC

Журнал «Майнкрафт» 5 (33), июль 2023 г.
Издание для досуга.
Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.
Арт-директор периодических изданий Ольга Скорупская.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Александра Алёхина.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-3508/7.
Тираж 48 000 экз.
Подписано в печать 05.07.2023.
Дата печати (производства): 07.2023.
Дата выхода в свет: 18.07.2023.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз».
195027, г. Санкт-Петербург, ул. Якорная, д. 10, корпус 2, литера А, помещение 44.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ» 220125, Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 177б, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.